

Die Gewinner GIGA-Maus 2011

Die Jury entdeckte in diesem Jahr: Vokabeltrainer auf dem Smartphone, Bilderbücher auf dem Tablet PC, Mathe-Tests auf der Spielekonsole. Ein digitaler Stift als Leseanreiz beeindruckte unsere Experten ebenso wie der Spieleheld, der schon zwei Generationen überdauert und immer noch fasziniert. Auf den folgenden Seiten finden Sie alle prämierten Programme.

**Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Lernen
wünscht Ihre ELTERN FAMILY-Redaktion**





GIGA-Maus 2011: Das ist unsere Jury

Unsere Kinderjury 2011 nach getaner Arbeit in der Leipziger ComputerSpielSchule: Kritisch, engagiert und mit viel Spaß haben die Schüler aus dem Hort „Gundorfer Sonnenkinder“ in Leipzig die Spiele getestet und ihren Favoriten gewählt.

- Christine Brasch**, Autorin ELTERN FAMILY
Cordula Dernbach, Pädagogin
Karl Diehl, Autor
Ute Diehl, Redakteurin bildungsklick.de
Marco Fileccia, OStR.,
 pädagog. Leiter Pilotprojekt Medienscouts
Andreas Garbe, Redakteur ZDF/3sat
Jürgen Hilse, Psychologe, Ständiger Vertreter der
 Obersten Landesjugendbehörden bei der USK
Martin Pinkerneil, Projektleiter von handysektor.de
Susanne Rieschel, Sprecherin der Initiative SCHAU HIN!
Prof. Dr. Hartmut Warkus, Medienpädagoge
 Universität Leipzig

Redaktion GIGA-Maus 2011: Redaktionsbüro Diehl

KINDER 4-6



Das beste Spiel für die Konsole Nintendogs & Cats – Golden Retriever & neue Freunde

Für Kinder, die sich dringend ein Haustier wünschen: Hier erfahren kleine Tierliebhaber, was es bedeutet, einen Hund zu besitzen. Dank 3-D-Umsetzung sehen die Vierbeiner sehr echt aus. Auch die Aufgaben sind realistisch: füttern, Gassi gehen, erziehen und immer wieder den Hund mit kleinen Aufgaben beschäftigen.

Weil es zwischendurch einiges zu lesen gibt, sollten Eltern oder größere Geschwister in Reichweite sein. Die Aufzucht des vierbeinigen Familienmitglieds ist Gemeinschaftssache – wie im richtigen Leben auch!

Nintendo, für Nintendo 3DS, empf. Preis 33 Euro

Das beste Online-Angebot zum Lernen Wieso? Weshalb? Warum?

Junge Surfer steuern das Programm über die Weltkugel und landen dann mit einem Klick im Zoo, in der Feuerwache, am Meer oder beim Arzt. Was fressen Elefanten? Was macht die Feuerwehr, wenn kein Wasser am Brandort ist?

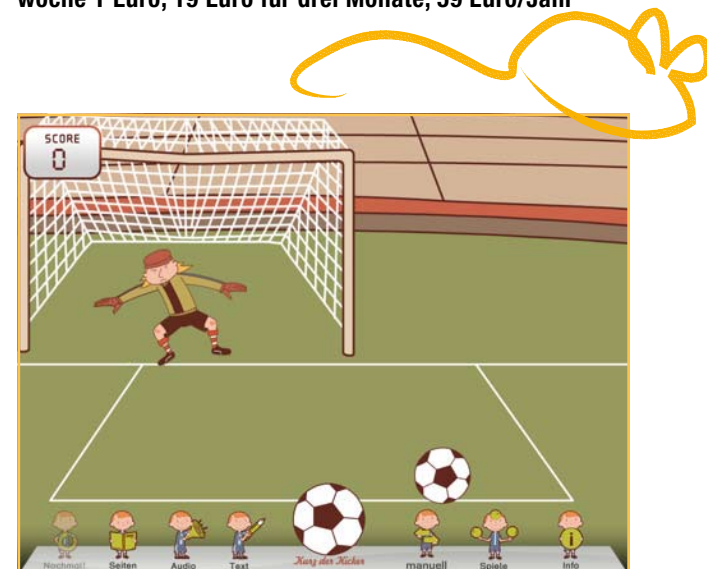
In Animationen und Hörstücken werden die klassischen Wieso-Weshalb-Warum-Fragen beantwortet. Passende Spiele vertiefen das Wissen. Bastelideen und Malvorlagen beschäftigen Kinder dann sogar noch ohne Computer.



Das Portal soll nach und nach weiter gefüllt und aktualisiert werden. Kein Link führt nach außen, sodass die Kinder auf einer sicheren Plattform

bleiben. Hier finden Kinder verständliche Antworten auf viele Fragen.

www.wiesoweshalbwarum-online.com, Ravensburger, Test-woche 1 Euro, 19 Euro für drei Monate, 59 Euro/Jahr



Das beste Programm zum mobilen Spielen und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder ab 4 Jahre Kurz, der Kicker

In einer Mischung aus Spiel, Bilderbuch und Trickfilm erzählt diese App vom kleinen Uwe, der lernt, dass Fußballspielen nicht nur aus tollen Abschlüssen besteht, sondern weitaus komplexer ist. Als Vorlage dient das gleichnamige Buch von Martin Baltscheit und Ulf Keyenburg. Während die Bilder auf dem iPad erscheinen, wird der Inhalt vorgelesen und gleichzeitig der Text Wort für Wort markiert. Obendrauf gibt es noch ein lustiges Torwandspiel mit ansteigenden Anforderungen. Ruhig, mit Tiefgang und wunderschön gezeichnet!

Terzio, App für iPad, empf. Preis 5 Euro



Das beste Lernprogramm Deutsch Pustebume – Die Lernsoftware Deutsch 4

Für die Schule und zu Hause: In der Pustebume-Lernstraße besuchen Kinder verschiedene Häuser und üben dort Rechtschreibung und Zeichensetzung, trainieren Lesen und das Textverständnis. Smileys zeigen den Kindern, wie erfolgreich sie waren. In der Netzwerkversion gibt das Klassenprotokoll Lehrern Hinweise darauf, ob einzelne Schüler stärker gefördert oder gefordert werden sollten. Kleine, gut aufbereitete Deutschlernhäppchen zum konsequenten Üben und für zwischendurch!

Bildungshaus Schulbuchverlage, für PC und Mac, empf. Preis 14,95 Euro (Einzelversion)



Das beste Lernprogramm Fremdsprachen O!KAY! 3/2011

Den Besitzer eines zugelaufenen Kaninchens finden, den Klassenraum in der englischen Grundschule aufräumen oder dem TV-Moderator beim Wetterbericht helfen. Mit solchen Aufgaben lernen junge Englisch-Schüler nebenbei jede Menge Vokabeln und Sätze. Plus: Eine Zeitschrift und Hörspiel-CD kommen monatlich mit Texten, Rätseln und Witzen in einer deutsch-englischen Mischung, und alle drei Monate sorgt eine neue CD-ROM spielerisch für zusätzliche Englischstunden. Ein charmantes Lernspiel, das Lernen und Spaß wunderbar verbindet!

Domino Verlag, für PC, empf. Preis 13,50 Euro, ergänzend zum Zeitschriften-Abo (19,50 Euro im Vierteljahr)

Das beste Lernprogramm Mathematik Welt der Zahl 4

Ein Mathematiklernprogramm für zu Hause und für die Schule: In der Netzwerkversion legen die Lehrer ihre eigenen Klassen an. Sie können den Lernstand jedes einzelnen Schülers ermitteln und unmittelbar dort fördern, wo noch Lücken bestehen.



KINDER 6-10

Daheim erfahren die Kinder, was beim schriftlichen Rechnen, der Multiplikation, der Division oder der Geometrie schon klappt und was noch geübt werden sollte. Abwechslungsreiche Aufgabenstellungen, gute Erklärungen und das Klick-puzzle als Belohnung sorgen für Motivation. Ein kompaktes Mathe-Lernprogramm für die vierte Klasse.

Bildungshaus Schulbuchverlage, für PC, und Mac, empf. Preis 14,95 Euro (Einzelversion)



Das beste Lernprogramm Sachkunde Grundwissen Deutschland

Was frühere Schülergenerationen mit Stift und Radiergummi auf leeren Landkarten erledigten, geht nun am Bildschirm

und mit direkter Rückmeldung: Wo liegen Hauptstädte, wie heißen die Flüsse und Gebirge, welche Staaten grenzen an Deutschland? Das Lernprogramm kann auf Servern installiert oder direkt von CD bzw. DVD abgespielt werden. Highlight: die interaktiv aufbereiteten Karten, die vom Fachverlag für Wandkarten und Lehrtafeln aktuell gehalten werden. So wird geografisches Grundwissen altersgerecht erworben.

Stiefel Eurocart GmbH, für PC, Einzelplatz 109 Euro, 10 Plätze 189 Euro, 35 Plätze 398 Euro

Das beste Programm zum Nachschlagen www.fwu-mediathek.de

Mehr als 4400 Lernmedien – Filme, Landkarten, Lernspiele und Arbeitsmaterialien – können in der FWU-Mediathek heruntergeladen und gespeichert werden oder stehen als Stream zur Verfügung. Allein für die Grundschule gibt es Hunderte von Angeboten für den Sachunterricht und das Fach Deutsch – zum Beispiel Filme über berühmte Kinderbuchautoren und deren Werke. Ergänzt werden die Filme durch eine Fülle von Anregungen, Arbeitsblätter und Begleitheften. Eine perfekte digitale Filmbildstelle für den Unterricht!

FWU Institut für Film und Bild GmbH, empf. Preis 360 Euro für Grundschulen





Das beste Lernspiel **Emil und Pauline in der Burg 2.0**

Die sympathischen Protagonisten der Lernspielreihe von Almut Bartl, Eisbär Emil und Pinguindame Pauline, haben diesmal in der Burg Deutsch- und Mathematik-Aufgaben versteckt. Zahlenfolgen erkennen, passende Anlaute suchen, addieren und subtrahieren, Wörter zusammensetzen ... Ein schönes Lernspiel für Schulanfänger. Mit überschaubaren Aufgaben, unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, wunderschöner Grafik und vorbildlichen Erklärungen und Hilfen!

United Soft Media Verlag (USM), für PC und Mac, empf. Preis 17 Euro

Das beste Online-Angebot zum Lernen **LernCoachies**

Mit diesen Trainern können Schüler parallel zum Unterricht online lernen: Nachmittags schlagen sie am PC die aktuelle Seite ihres Schulbuchs auf und entscheiden sich dann mit einem Klick fürs Üben, Lernen oder Testen. Dabei helfen ihnen die LernCoachies. Erklärende Filme und Animationen unterstützen – etwa bei Geometrie oder Bruchrechnen – stärker, als ein Buch das kann. Die Tests geben sofort Rückmeldung. Gute Aufbereitung und altersgemäße Darbietung, ein echtes Lerntool für zu Hause!

www.lerncoachies.de, **Cornelsen, Abonnement ab 7,50 Euro im Monat**



Das beste Online-Lernspiel **Ralphs Leckerwissen**

Mit der gesunden Ernährung ist es nicht gerade einfach und klappt bei Kindern nur bedingt. Dieses Webangebot funktioniert besser als jede Ermahnung: unterhaltsames Wissen und Spiele, die von Filmen und Hörbeiträgen aus Kindersendungen wie „Wissen macht Ah!“ der „Maus“ oder „Lilipuz“ profitieren. Da geht es um die Frage, warum Milch überkocht, was hinter Chinolingelb oder Vanillin steckt oder was Farb- und E-Stoffe eigentlich sind. Das Teller-gesichter- und das Ralph-füttern-Spiel machen Spaß, ebenso die kleinen Zaubertricks mit Lebensmitteln. Launige Ernährungskunde für Kinder im Grundschulalter!

<http://ralphsleckerwissen.wdr.de>, **WDR, kostenlos**

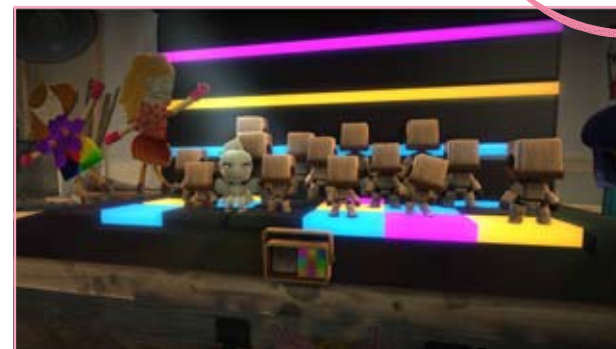


KINDER 6-10

Das beste Lernprogramm für die Konsole **Einfach klasse in Mathematik, 1. & 2., 3. & 4. Klasse**

Erklären, üben, testen: Nach diesem Prinzip funktionieren die beiden „Einfach klasse in“-Programme für Mathematik (für die Klassen 1/2 und 2/3). Zahlen, Grundrechenarten, Räume, Formen, Größen und Daten – von einfachen Rechnungen bis zu kniffligen Aufgaben reicht das Angebot. Die Lösungen müssen die Schüler auf unterschiedliche Art eingeben: mal einen Ball ins richtige Tor schießen, mal die passenden Kärtchen verbinden oder kräftig in die Konsole pusten. Ansprechende, kindgerechte Mathesoftware, die zum Lernen motiviert!

Duden Paetec GmbH, für Nintendo DS, empf. Preis je Titel 30 Euro



Das beste Spiel für die Konsole und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder 6-10 Jahre **LittleBigPlanet 2**

In zweiten Teil des Erfolgsspiels will Negativitron alle erträumten Objekte vom Planeten saugen. Die Kreativität ist in Gefahr! Über knapp 50 Level läuft, hüpf, schwingt die knuddelige Häkelfigur Sackboy in einer fantastischen Umgebung von einer Themenwelt zur nächsten. Später kann man eigene Geschichten, Welten, Abenteuer oder sogar komplette Spiele kreieren und könnte sie sogar über den Share-Modus der LittleBigPlanet-2-Community präsentieren. Die Jüngeren werden einfach nur einen Heiden-Spaß in den aufregenden und etwas abgedrehten Jump'n'Run-Abenteuern haben.

Sony, für PS3, empf. Preis 72 Euro



KINDER AB 10



Das beste Lernprogramm Deutsch **Interaktive Whiteboard Übungen: Praxis Sprache, Klartext, wortstark (Reihe)**

Die klassische Schiefertafel wird in immer mehr Schulen durch das digitale Whiteboard ersetzt oder ergänzt. Die Reihen wortstark, Praxis Sprache und Klartext liefern, abgestimmt aufs jeweilige Buch, Inhalte und Übungen für den Deutschunterricht an der modernen Tafel. Jedes Programm enthält mehr als 70 interaktive Tafelbilder, mit denen die Schüler gemeinsam am Whiteboard oder am Einzel-PC arbeiten können, z. B. per drag and drop Lückentexte ausfüllen oder Wörter verschieben, bis ein Gedicht entsteht. Die Reihe unterstützt und motiviert Schüler hervorragend beim Üben und Lernen.

Bildungshaus Schulbuchverlage, für PC, empf. Preis 29 Euro pro Titel



Das beste Lernprogramm Fremdsprachen **Rosetta Stone Sprachlernsoftware**

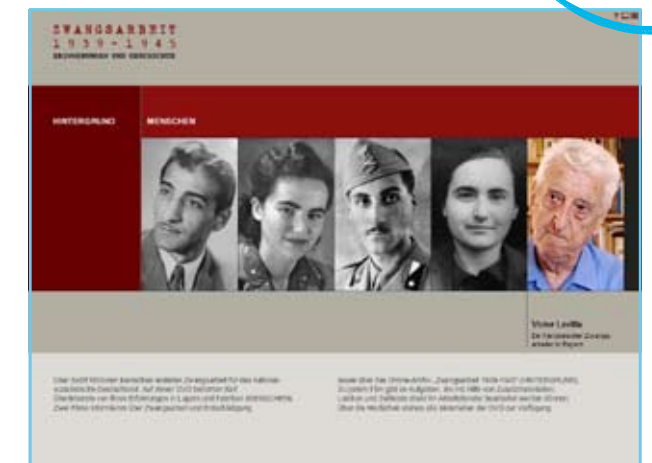
Sprachen lernen, ohne Grammatik und Vokabeln zu pauken! Diese Software ist ein Schülertraum. Situationsbedingt und intuitiv, wie Kinder ihre Muttersprache lernen, kommen Schüler (und Erwachsene) hier der fremden Sprache näher. Aus einzelnen Vokabeln entwickeln sich nach und nach Sätze und schließlich Texte und Dialoge. Übersetzt wird nichts, stattdessen geht es um Zuhören, Begreifen, Schriftbilder. Die Spracherkennung verbessert die Aussprache. Gut geeignet zur Vorbereitung eines Auslandsaufenthalts – in 33 Sprachen von Arabisch bis Walisisch.

Rosetta Stone GmbH, für PC & Mac, 209 Euro (Stufe 1), 599 Euro (Stufe 1 bis 5)

Das beste Lernprogramm Mathematik/Naturwissenschaften **Energie**

Mit dem Ottomotor oder dem Düsenantrieb experimentieren oder Schritt für Schritt den Weg der Fotosynthese simulieren. Mit dieser Software erfahren Schüler, was es mit der Relativitätstheorie auf sich hat, aber auch, wie Strommarkt und -handel funktionieren. Ein Fundus an Unterrichtsmaterialien vervollständigt das Programm. Eine prall gefüllte Materialsammlung zum Thema Energie, die zum Stöbern und Lernen anregt.

SWR, für PC, empf. Preis 15 Euro



Das beste Lernprogramm Geschichte/Politik und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder ab 10 Jahre **Zwangsarbeit 1939-1945. Erinnerungen und Geschichte**

Mehr als zwölf Millionen Menschen mussten Zwangsarbeit in Nazi-Deutschland leisten. Auf diesen DVDs berichten fünf Überlebende von ihren Erfahrungen in Lagern und Fabriken. Die Video-Interviews im Sinne der „oral history“ bieten einen bewegenden Zugang zu Politik und Geschichte. Zahlen und Fakten gibt es trotzdem: Animierte Karten, Lexikon, Zeitleiste und Transkripte zeigen den historischen Kontext. Hinzu kommen Aufgaben, die die Schüler selbstständig erarbeiten und recherchieren sollen. So gut aufbereitet und interaktiv kann Geschichte-Lernen sein.

Bundeszentrale für politische Bildung, FU Berlin, für PC, 7 Euro Bereitstellungspauschale



Das beste Programm zum Nachschlagen Medienpaket „Die deutsche Rechtschreibung“, 25. Auflage & Korrektursoftware „Die Rechtschreibprüfung kompakt 8.0“

Ob Rechtschreibung, Grammatik oder Stil: Schüler, die dieses Medienpaket nutzen, werden bessere Texte abgeben. Ob sie mit Word arbeiten, eine Excel-Tabelle erstellen oder eine Power-Point-Präsentation vorbereiten. Geprüft werden einzelne Wörter wie gesamte Dokumente. Wer zu Wortwiederholungen neigt, kann sich Synonyme anzeigen lassen. Im gedruckten Werk lassen sich wie gewohnt Wörter, Redewendungen und Regeln in Ruhe nachschlagen. Eine ausgesprochen praktische erweiterte Rechtschreibhilfe, die auf keinem Schülerschreibtisch fehlen sollte. Bibliographisches Institut GmbH, für PC, Buch mit CD, empf. Preis 30 Euro

Das beste Lernspiel Crazy Machines: Elements

Auch diese Version des mehrfach (auch mit der GIGA-Maus) ausgezeichneten Knobelspiels überzeugt. Wieder müssen ganz unterschiedliche und höchst ungewöhnliche Bauteile so miteinander kombiniert werden, dass die geplante verrückte Maschine arbeitet. Mit dem Spaß am Knobeln wachsen ganz automatisch die physikalischen Kenntnisse. Und zwar so gut, dass man schließlich mit dem Editor weitere, kreative Aufgaben entwickeln kann. Spielerisches und herausforderndes Lernen!



dtp entertainment AG, für PC, empf. Preis 20 Euro

Das beste Online-Angebot zum Lernen Beroobi

Schmied oder Heilerziehungspfleger? Orthopädiemechaniker oder Ergotherapeut? Dieses Online-Angebot hilft, unter den 350 Ausbildungsberufen solche zu finden, die zu den eigenen Neigungen und Fähigkeiten passen. In interaktiven Videos können Schüler



Enrico fragen, warum er als Biogelaborant arbeitet, Marcel erzählen lassen, was er als Fachmann für Systemgastronomie macht und von Nadine erfahren, warum sie sich nach ihrer Meisterprüfung als Schornsteinfegerin spezialisieren will. Ein anschauliches, hervorragend recherchiertes Angebot mit reichlich Zusatzmaterial für alle, die sich auch jenseits der Berufe-Top-Ten informieren möchten.

www.beroobi.de, Schulen ans Netz e.V., kostenlos

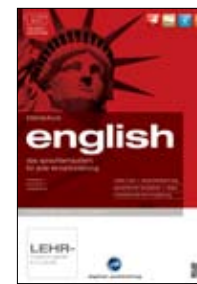
Das beste Lernprogramm für die Konsole Elektronisches Wörterbuch EX-word EW-G6000C

Der beeindruckende Inhalt dieses Handhelds: 21 Nachschlagewerke für Deutsch, Englisch, Französisch und Latein. Dank der übersichtlichen Struktur lassen sich darin einzelne Wörter ebenso gut finden wie Beispielsätze und Idiome. Sogar als Vokabeltrainer taugt es – nach dem bewährten Karteikartensystem. Ebenfalls an Bord: Der Große Brockhaus in einem Band fürs Allgemeinwissen, Spezialwörterbücher und Rätselspiele sowie didaktisches Material für die Klassen 5–10. Ein sprachlich versierter Tausendsassa für Schule und Freizeit im Taschenformat! CASIO Europe GmbH, Handheld, empf. Preis 300 Euro



Das beste Spiel für die Konsole Mario Sports Mix

Richtig Spaß macht das Spielen an der Wii erst mit Freunden oder im Familienkreis. Ganz besonders bei dieser etwas abgedrehten Sportsimulation. Bei Basketball, Volleyball, Hockey und Völkerball geht es um geschicktes sportliches Agieren, aber es macht auch einen Unterschied, ob man am Meer oder auf dem Rangierbahnhof spielt. Außerdem sammeln die Spieler Extras, mit denen sie den Spielstand verbessern oder das gegnerische Team stören können. Kurzweilig, auch für die Eltern! Nintendo, für Wii, empf. Preis 20 Euro



Das beste Lernprogramm Fremdsprachen Interaktive Sprachreise – Intensivkurs Englisch Version 15

Ein Sprachkurs speziell für persönliche Hürden: Briefeschreiben, Small Talk oder Geschäftsgespräch auf Englisch? Für all diese Situationen kann man sich hier wappnen. Voraussetzung sind Zeit und Lernwille für die vielen interaktiven Übungen mit dem persönlichen Video-Tutor, der sogar die Aussprache überwacht. Weil die vertonten Vokabeln sich auch aufs Handy laden lassen, gibt es gar keine Ausrede ... Ein perfektes Trainingsprogramm für einfache wie für anspruchsvolle Anforderungen, das zudem in jede Hosentasche passt. digital publishing, Für PC, iPhone, Smartphone, MP3-Player, empf. Preis 100 Euro



Das beste Online-Angebot zum Lernen und Gesamtsieger in der Gruppe Familie SCOLARIS-Online Lerncenter

Auf dieser Lernplattform können Eltern gemeinsam mit dem Nachwuchs üben, ihre Kinder aber auch selbstständig lernen lassen. Das Angebot reicht in Mathe und Deutsch von der Grundschulzeit bis Klasse neun und wird ab Stufe fünf durch Englisch und ein interaktives Schülerlabor ergänzt. Ein inhaltlich und funktional aufwendiges Portal, das dennoch übersichtlich bleibt. Effektives Lernen für Kinder und Eltern! www.scolaris.de, inmediaONE], empf. Preis 10 Euro monatlich

Das beste Online-Angebot zum Spielen Löwenzahn Superbauwagen-Spiel

In diesem Kreativspiel kann jeder seinen eigenen Bauwagen entwerfen. Doch aufgepasst: Spoiler oder Spezialbereifung haben Auswirkungen auf die Fahreigenschaften! Erklärungen liefern die Löwenzahn-Videos. Wer das Feintuning seines Wagens abgeschlossen hat, kann sein Renntalent auf vier verschiedenen Strecken testen. Besonders schön gestaltete Wagen kann man auch öffentlich ausstellen. Ein lustiges und



herausforderndes Bastel- und Rennspiel für große und kleine Löwenzahn-Fans. www.tivi.de/fernsehen/loewenzahn/start/index.html ZDF, kostenlos



Das beste Lernprogramm für die Konsole Art Academy™

Dieser Zeichenkurs verhilft zu soliden Kenntnissen und Basisfertigkeiten. Kunstlehrer Vince führt geduldig Schritt für Schritt per „Vormalen und Nachmalen“ in die Basistechniken des Zeichnens ein. Die Auswahl der Geräte und Zeichentechniken ist für den eifrigen Schüler bald kein Problem mehr, und manch einer wird seine Fertigkeiten an einer echten Staffelei erproben wollen. Ein Superzeichenkurs für alle Familienmitglieder. Nintendo of Europe GmbH, für Nintendo DS, empf. Preis 25 Euro

Das beste Spiel für die Konsole Donkey Kong Country Returns

Donkey Kong muss seinen gestohlenen Bananenvorrat wiederfinden. Diesmal bekommt er Unterstützung, wenn im Zwei-Spieler-Modus des rasanten Jump'n'Run-Spiels beide Figuren ins Abenteuer geschickt werden. Eine rundum gelungene Reaktivierung eines bekannten Helden – den Spielern wird viel Geschick abverlangt und jede Menge Spaß serviert! Nintendo of Europe GmbH, für Wii, empf. Preis 33 Euro



Das beste Programm zum mobilen Lernen Lextra: Turbokurs „Fit in ...“ (Reihe für Spanisch, Englisch, Französisch, Türkisch, Portugiesisch, Italienisch)

Sprachkenntnisse für Urlaub oder Praktikum kann man mit diesen Apps auffrischen, die in abwechslungsreiche 10-Minuten-Lektionen unterteilt sind: Mal soll man nachsprechen, mal Lücken mit Vokabeln füllen oder Buchstabensalat entwirren. Vor Ort lassen sich rasch die passenden Redewendungen nachschlagen und üben. Der ideale mobile Turbotrainer! Cornelsen Verlag, für iPad, iPhone, iPod Touch, empf. Preis je 5 Euro



Kinderpreis The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3-D

Eine abenteuerliche Geschichte, eine zauberhafte Fantasywelt, liebenswerte Helden und knifflige Aufgaben: Dieses 3-D-Remake eines Spiels, das 1998 erschien, hat unsere Kinderjury begeistert: „Toll, dass wir die Prinzessin retten mussten!“ „Die Figuren sind witzig und haben so süß gesprochen.“ „Die Rätsel waren ganz schön schwierig, aber ich habe immer Tipps bekommen, wie ich weitermachen soll.“ „Aufregend, knifflig und so schön! Ich werde weiterspielen!“

Der Spieler übernimmt die Rolle des kleinen Link, der die Welt von Hyrule vor dem bösen Erzgauner Ganondorf beschützen muss. Der will nicht nur das Land, sondern die Zeit selbst unter seine Kontrolle bringen. Dazu braucht er aber die Ocarina der Zeit (ein kleines Musikinstrument aus Ton) und drei heilige Steine, die in Hyrule versteckt sind. Genau daran muss Link ihn hindern. Auch junge Spieler können bei diesem Abenteuer Erfolge einheimen, denn sie werden nicht allein gelassen. Eine fantasieanregendes Videospiele, in das die ganze Familie eintauchen kann – besonders, wenn die Rätsel knifflig werden!

Nintendo, für Nintendo 3DS, empf. Preis 36 Euro



Sonderpreis Goldene GIGA-Maus: Das beste Programm des Jahres TING

Und es hat TING gemacht – dieser „Zauberstift“ bringt Bücher zum Sprechen, zum Singen und sogar zum Pfeifen oder Bellen. Die Idee ist so einfach wie überzeugend: Unsichtbar eingedruckte Codes in den Buchseiten werden vom TING-Stift erkannt, und schon bekommt das Buch eine Stimme. Die Kinder können hören, wie ein Rabe krächzt, ein Wasserfrosch quakt oder wie das englische Wort für Schulhof ausgesprochen wird. Die Technik funktioniert reibungslos: Der Stift wird übers Internet mit den passenden Klangdateien geladen, und schon steht er als digitaler Vorleser, Sänger, Fragensteller oder Geräuschgeber bereit.

All dies hält Kinder nicht vom Lesen ab, sondern motiviert, nach weiteren Informationen und Geschichten in den gedruckten Texten zu forschen. 40 Bücher von zwölf Verlagen haben bislang das Sprechen gelernt – darunter Titel für Jugendliche und Erwachsene. Die Jury war sich einig: eine Technik mit Zukunft, die dem Buch ganz neue Seiten abgewinnt.

Die Goldene GIGA-Maus 2011 für

- TING Hörstift, Himmer AG, empf. Preis 35 Euro (passend für alle TING-Bücher)

Und für diese Werke für die Jüngsten:

- „Der Kinder Brockhaus – Tiere“, F. A. Brockhaus, 24,95 Euro
- TING Starter-Set: „Der Kinder Brockhaus“, F. A. Brockhaus, empf. Preis 44,99 Euro (inklusive Stift)
- „Das Bildwörterbuch Englisch“, Langenscheidt, 12,99 Euro
- „Unser erstes Bildwörterbuch“, Cornelsen (für die Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch), 14,95 Euro